
RETRO GAMES COLLECTOR'S
Publicación sobre coleccionismo de ordenadores y consolas vintage
Monográfico
NES
RGC
#2 / Mayo 2005 / 3€
Concurso
Gana un
Laser Scope
20 Aniversario
SELVA EBAY: Consejos para Ganar
ARTICULO: Programacion Homebrew
CREANDO AFICION: Almacenamiento y Conservacion
EVENTOS: MadriSX & Retro 2005
COLECCIONISTAS: f-navarro
Patrocinado por: CIBERTRONIC
vade-retro

CONTENIDOS

Retro Games Collector´s. #2 - Mayo 2005. Publicación bimensual.
Autores y Colaboradores: vade-retro, Damon Plus, f-navarro, Oldermachine
Gracias a: TiTi, RiZZos, Donky y a todos los aficionados que aportan su "granito de arena" y mantienen vivos estos maravillosos sistemas, y a nuestro patrocinador, Cibertronic, a los que deseamos suerte en su proyecto.
Contacto: retrogc@gmail.com WWW: http://retrogc.bravehost.com

EDITORIAL

Cuando nos iniciamos en esta empresa editorial con esta temática tan "peculiar", no podíamos dejarnos de preguntar el éxito que tendría: ¿cuánta gente estaría realmente interesada en comprar un fanzine de este tipo? ¿Les interesaría los temas que tratamos? ¿Nos habremos dejado arrastrar demasiado por nuestra pasión por los sistemas vintage? ¿Estamos solos en el universo? :-)

Pasados ya más de dos meses desde RGC#1, podemos decir que la acogida del número inicial ha sido muy buena, agotando la tirada disponible antes de la salida del siguiente número. Claro que tampoco fue una tirada demasiado amplia, pero las opiniones recibidas de la gente han sido bastante positivas, incluso mejor de los que nos esperábamos. Ello nos hace sentir que no lo estamos haciendo mal, que a la gente SI les interesa lo que hacemos. Esto nos anima a seguir adelante.

El este #2 se nos platean otro tipo de incertidumbres. ¿Llegaremos a tener una masa suficiente de fieles seguidores? ¿Lograremos tener los colaboradores necesarios que nos ayuden a sacar nuevos números con la calidad que se nos espera? ¿Conseguiremos la suficiente publicidad y patrocinadores como para poder sacar una edición con más paginas y, por que no, completamente en color?

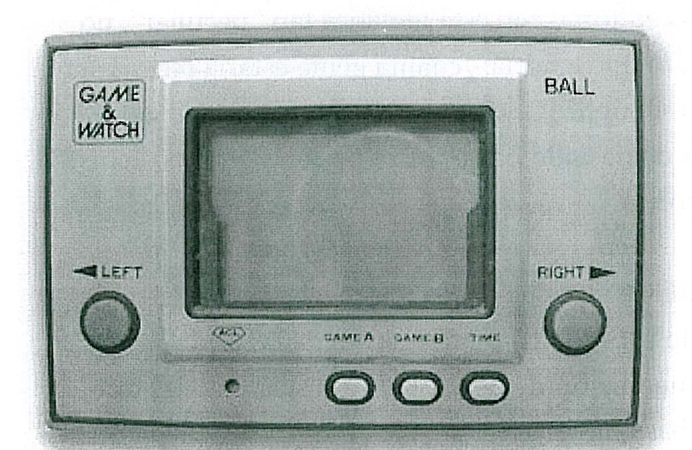
Quizá me repita un poco, pero el esfuerzo que conlleva hacer esto es ENORME. Agradecemos sinceramente la colaboración recibida, pero necesitamos mucho más: personas que se involucren y comprometan a sacar RGC adelante.

La novedad de este número es que tenemos patrocinador. Una gran noticia que ha permitido poder dar un mejor acabado al trabajo con su portada y contraportada totalmente en color, algo de lo que algunos os habíais quejado.

A los que en su momento no compraron RGC#1, permaneciendo a la expectativa, esperamos que esta vez se animen a hacerlo. A los que si lo hicieron, darles las gracias y animarles a que sigan aguantando nuestras "batallitas" ■

vade-retro

Las Game & Watch cumplen 25 años



Además del aniversario de la NES, se acaba de cumplir muy recientemente el 25 aniversario del lanzamiento de la primera **Game & Watch**. Concretamente, el 28 de Abril de 1980 nacía **BALL (AC-01),** correspondiente a la serie denominada **SILVER**. Más tarde la seguirían otras **58 modelos oficiales**, convirtiéndose en uno de los artículos más buscados y cotizados por los coleccionistas. Inventadas por el genial ingeniero de Nintendo **Gumpei Yokoi**, estas "maquinitas" ejercen una especial fascinación a todos los que nos gustan estos temas tan nostálgicos. ¿Tendrá Nintendo algo preparado para este aniversario? ¿Algún "guiño" a los cientos de coleccionistas de estos entrañables juegos portátiles? ■

Retro Atari Classics para Nintendo DS

Nuevo remake a los juegos clásicos, esta vez por parte de Nintendo y su reciente Nintendo DS. Se trata de **Retro Atari Classics**, un cartucho que incluye **10** de los juegos más representativos de esta histórica compañía.
El cartucho incluye tanto las versiones originales, con su estética intacta, como unas versiones "remasterizadas" por tres conocidos "grafiteros". Estas nuevas versiones, aunque curiosas, parecen que son bastante menos jugables que las originales, ya que tienden a abusar de los colores y hacen mas complicado distinguir los elementos del juego. El título ya esta disponible en tiendas especializadas. ■

Juegos Incluidos:

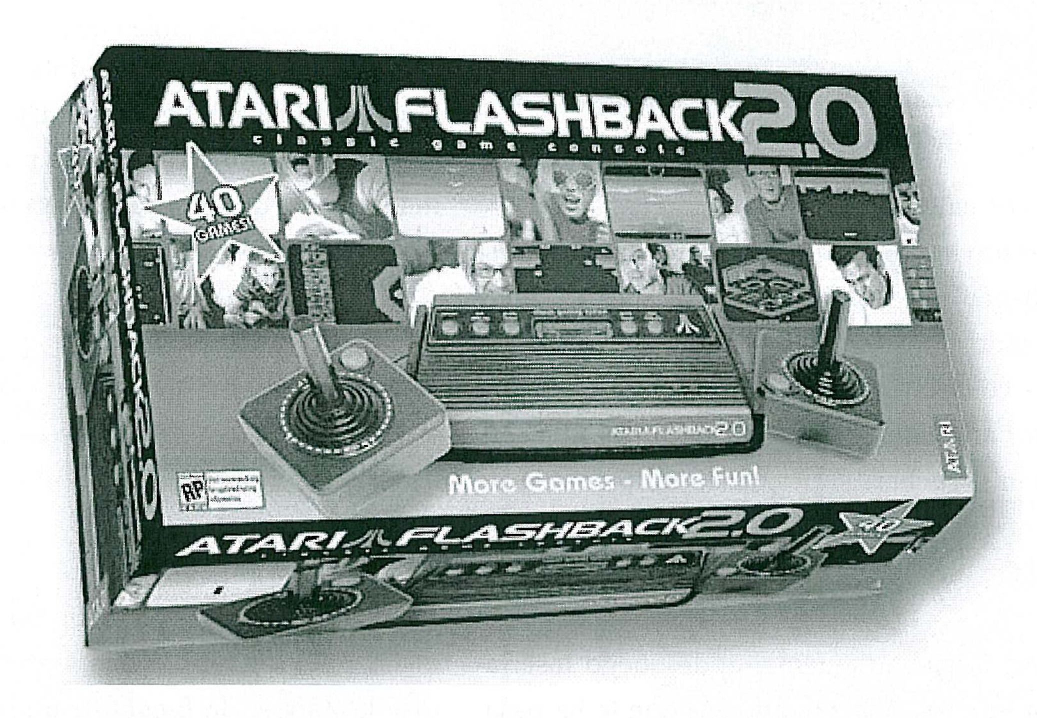
- Centipede™
- Missile Command®
- Asteroids®
- Pong®
- Breakout®
- Sprint™
- Tempest™
- Warlords®
- Gravitar®
- Lunar Lander™

Atari Flashback 2.0

Y seguimos con aniversarios. Para celebrar los 30 años del nacimiento de Pong y bajo el nombre de **Atari Flashback 2.0**, se acaba de poner a la venta la enésima pseudo-consola con juegos clásicos integrados y Plug-N-Play con nuestra TV.

Siguiendo los pasos de su antecesora en el tiempo **Atari Flashback Classic Game Console**, la cual logró vender mas de **550.000 unidades**, esta consola, físicamente muy parecida a la Atari VCS, se pondrá a la venta en breve. Según reza la nota de prensa, esta incluirá **40** de los mejores juegos realizados para la VCS (**Asteroids, Centipede, Millipede, Lunar Lander, Breakout, Missile Command, Combat**, etc), además de otros nunca aparecidos en versión domestica, dos mandos idénticos a los de ésta y hasta el mismo frontal con la textura imitando a madera que le daba ese toque tan característico.

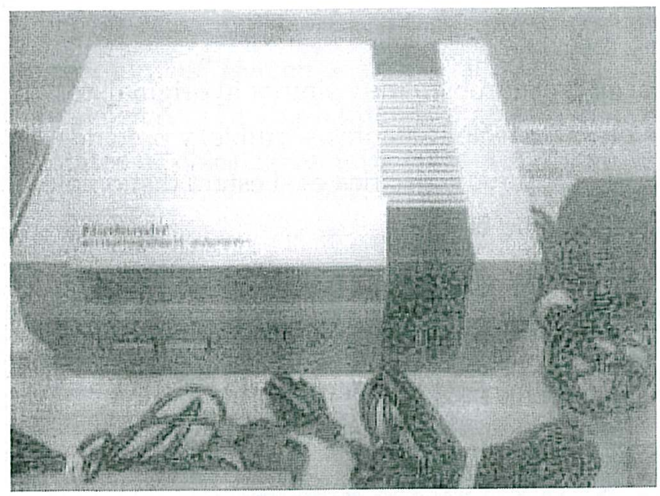
El producto viene presentado en una caja estéticamente también muy similar al original, todo un icono de los 70/80. El precio estimado es de **30$**, precio bastante asequible, y pretende ponerse a la venta hacia a principios de verano. Lo que no se especifica es si estará disponible en todo el mundo o será exclusivo del mercado americano ■



Nintendo NES Paranormal

eBay sigue dando mucho juego, y para muestra, un botón.

Transcurría el día 10 de marzo cuando una curiosa subasta se iniciaba. El vendedor, **cascron** (curiosamente, una vez terminada la subasta cambiaría su pseudónimo a **fatboy_games**), de Brooklyn, New York, con un intachable perfil de votos positivos a sus espaldas (100%) , ponía a subasta una consola Nintendo NES. Hasta ahí, todo "normal", pero no, esta subasta lo tiene todo menos la "normalidad".



La NES "embrujada"

El respetado vendedor de productos vintage, respaldado por una escueta nota del staff de eBay bendiciendo la seriedad de la subasta, afirmaba que esta consola esta "poseída", "embrujada". El vendedor afirma que tras unos minutos de juego, se podían escuchar, superpuesta a la música de fondo, una voces totalmente ajenas al desarrollo de este, como una conversación en susurros.

Esto pasa independientemente del juego insertado en la unidad. Asevera además que le ha pasado en varias ocasiones, incluso en presencia de amigos y otros miembros de su familia.

Este episodio esta trastornando incluso a su gato, el cual ni se acerca siquiera a la consola, e incluso sale corriendo en medio de la noche sin motivo aparente, comportamiento totalmente desconocido del animal en los mas de 8 años en que su dueño lo posee.

Por último, este no puede dejar de anotar que cree que hay algún tipo de "conexión" entre la 8bits de Nintendo y su anterior dueño, apuntillando que la vende porque no se siente cómodo teniendo este aparato en su casa. Este asegura además que no le ha sido posible obtener información adicional del anterior poseedor de la consola.

Al final de su historia, el vendedor no se hace responsable ni garantiza que se repitan estas experiencias

Un posible comprador se interesó por si la supuesta entidad pudiera ser el Diablo. El vendedor responde que no cree que esta presencia sea la del maligno, ya que nunca ha recibido malas vibraciones del aparato.

El artículo recibió nada menos que 17 comentarios de todo tipo por parte de supuestos compradores, aconsejándole grupos exorcistas, personas especializadas en el mas allá y proyecciones astrales, etc.

El afortunado comprador fue **tbelich**, que junto a dicha consola, recibió dos mandos oficiales, una pistola Zapper, la fuente de alimentación reparada con cinta aislante negra y una copia del cartucho Mario Bros/Duck Hunt. La puja final ascendió a

USD225,53 (Aproximadamente 175,35 EUR) aun que en el momento de escribir esto aun no se habían votado mutuamente para comprobar la finalización correcta de la transacción.

Las fotos que ilustran este artículo son las originales de la subasta. Hubo incluso gente que aseguraba que haciendo un determinado tratamiento gráfico a las imágenes, era posible obtener unos extraños efectos.

Para el que tenga curiosidad, el nº de artículo eBay es: **8176591365**.

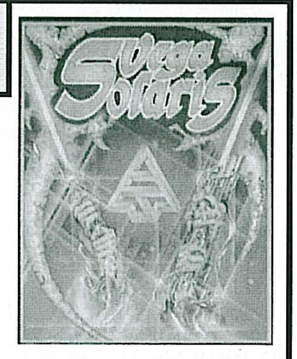
Ignoramos si habrá coleccionistas especializados en este tipo de productos, aunque visto lo visto, no descartamos nada.

Esta subasta tuvo repercusión incluso en la BBC radio, según asegura un comentario, y se han creado varias webs haciéndose eco de tan extraordinario caso. ■



Accesorios incluidos en la subasta

Vega Solaris

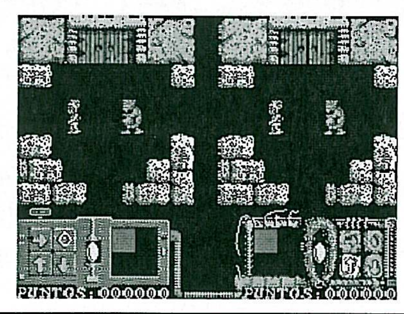


La MadriSX & Retro de este año nos descubrió un programa para Spectrum totalmente inédito. Se trata de **Vega Solaris**, de **Fernando Sáenz Pérez** y **Carlos García Cordero** (Quasar/Eclipse), cuya versión definitiva data de 1989. **Dinamic** llego ha anunciarlo en la publicidad de la época, pero nunca llegó a salir a la luz …hasta ahora. Se trata de un arcade con características bastante innovadoras para la época, como la inclusión de inteligencia artificial. Los mismos programadores del juego, Fernando Y Carlos se acercaron a la **MadriSX** con las cintas y documentación original para que fueran conservada en formato digital (TZX) en el stand de **SPA2**, los cuales hicieron un gran trabajo.

La sinopsis del juego nos mete en ambiente: *"Un planeta recóndito es el escenario de un duelo entre dos seres totalmente distintos: un humano y un extraterrestre. Ambos quieren encontrar las piezas que conforman el símbolo de VEGA SOLARIS. Sólo uno podrá conseguirlo."*

Las imágenes, tanto en formato TZX como Z80, y demás información se puede conseguir en:

http://www.fdi.ucm.es/profesor/fernan/PG/html/vega_solaris.html



NES: 10 Años de hegemonía

Este año se cumple el 20 aniversario de la salida de la NES en USA. Es por ello que hemos considerado apropiado dedicar el monográfico de RGC#2 a esta mítica consola. Y no solo por eso, como podréis comprobar a lo largo de este artículo.

NACIMIENTO

La NES (Nintendo Entertainment System), como fue conocida en USA, Europa y Australia, FAMICOM (FAMIly COMputer) como se la llamó en Japón, o Dendy Junior, en su reencarnación Soviética no licenciada, la consola que salvó la industria de los videojuegos, según algunos, tiene un hueco dorado en esta pequeña historia de los videojuegos.

Estamos a principios de los 80. El presidente de Nintendo se dio cuenta desde el principio del gran potencial que tenían las videoconsolas domésticas, por lo que encargó a su ingeniero Masayuki Uemura el diseño de una videoconsola "buena, bonita y barata" (sobre los 75$).



FAMICOM (Japon)

Se desechó la idea inicial de dotarla de un procesador de 16 bits debido a su alto coste, optando finalmente por uno de 8 bits modificado, el 6502 a 1,79Mhz. Adicionalmente a este, se incorporó un chip dedicado a labores gráficas o PPU (Picture Processing Unit) para descargar de este trabajo al procesador principal y dotar de más potencia al sistema. El sistema quedó completado con 16Kbit (2Kbytes) de memoria, una unidad de cartuchos y dos mandos.

La Famicom fue lanzada en Japón el 15 de Julio de 1983 con un precio de 14,800 yen. Esta primera versión de la consola incorporaba dos mandos que no se podían desconectar de la unidad, presentaba unos colores marfil y burdeos e incluía a todo un bombazo en los salones arcade de la época: Donkey Kong, lo que la hizo convertirse de inmediato en un éxito de ventas. Pero un negro nubarrón se alzaba en lontananza ...

CORREN MALOS TIEMPOS PARA LOS VIDEOJUEGOS

1984 será recordado siempre por el "Crack" en el mundo de los videojuegos. La baja calidad de los juegos que fueron lanzados en esa época (principalmente para Atari VCS), de poca o nula jugabilidad y originalidad por compañías independientes, que solo buscaban el dinero fácil, provocó que las tiendas se negaran a vender videojuegos ya que perdían dinero con ellos. La gente simplemente dejó de comprar videojuegos.

Esto hizo que Nintendo retrasara el deseado desembarco de Famicom en el mercado americano alrededor de un año, a la espera de como se desarrollaban los acontecimientos.

Mientras, en esa época también se produjo uno de los episodios más curiosos de esta pequeña historia. En 1984, Nintendo era prácticamente desconocida en los USA, por lo que temía el escepticismo que podría producirse entre el público a la hora de acoger un nuevo sistema. Es por ello que entró en negociaciones con Atari, intentando aprovechar su nombre y que estaba perfectamente asentada en el mercado para lanzar bajo su sello la NES con el nombre de Nintendo Enhanced Video System. Pero las conversaciones se malograron, ya que Atari decidió concentrar sus esfuerzos en una nueva consola propia: la Atari 7800. Cosas de la vida.

NOA y sus "Guías de Contenidos"

Nintendo Of America (NOA) siempre ha sido muy escrupulosa con la calidad de sus juegos. Considerando que la amplia mayoría de consumidores de sus productos eran niños, NOA intentaba que los juegos desarrollados para sus consolas no fueran irrespetuosos o contuvieran elementos que pudieran ser considerados "ofensivos" por la sociedad. Esta labor "censora" llevó a Nintendo a partir de 1988 a escribir unas "Guías de contenidos" que distribuía entre los desarrolladores. Éstos las debían seguir minuciosamente si no querían conseguir que Nintendo incluso les prohibiera el lanzamiento del juego. Estas guías eran extensibles al diseño de las portadas, imagen y sonido de todo el arte gráfico y manuales. Lo curioso de estas guías es que sus puntos de vista en lo que a social, cultural o políticamente era correcto es cuanto menos subjetivo. Así, Nintendo consideraba no políticamente correcto:

- Incluir contenidos explícitamente sugestivos o sexuales, incluyendo ropas "picantotas" o desnudos.
- Contener lenguaje específicamente denigrante.
- Presentar violencia gratuita o excesiva, doméstica o abusos.
- Representar gráficamente la muerte.
- Excesiva fuerza en los juegos de deportes, mas allá de la inherente a los deportes de contacto.
- Reflejar estereotipos étnicos, religiosos, nacionales o sexuales en el lenguaje; esto incluye símbolos relacionados con cualquier clase de grupo religioso, racial, nacional o étnico, como cruces, pentagramas, dioses, Satan, el Infierno o Buda (dioses de la mitología griega o romana son aceptados).
- Usar blasfemias u obscenidades de cualquier forma incorporada a lenguajes o gestos que sean consideradas ofensivas por el público general o buen gusto.
- Incorporar o animar al consumo de sustancias ilegales, materiales fumables o alcohol.
- Incluir mensajes políticos subliminales o declaraciones políticas.

A pesar de ello, algunos juegos escaparon de las garras de los censores, como Bionic Commando (mostrando la cabeza de Hitler, explotando nada menos), Monster Party (con esqueletos bañándose en sangre entre niveles), o Shadowgate (con referencias a la masturbación si realizabas determinado comando en tí mismo).

http://www.filibustercartoons.com/Nintendo.php

CRUZANDO FRONTERAS

Pero la NES estaba destinada a triunfar. Tras unos importantes cambios estratégicos por parte de Nintendo, como el rediseño que todos conocemos en tonos grises y el rebautizarla como Nintendo Entertainment System para darle mas "seriedad" al producto, se incluyó con la consola el juego Super Mario Bros, que protagonizaba el fontanero mas famoso, otro de los bombazos de Nintendo en Japón, aproximadamente un año después, la ya NES es lanzada en América tras su presentación oficial en el CES (Consumer Electronic Show) de ese año. Su carrera a partir de aquí fue espectacular, vendiendo medio millón de unidades en una semana. A ello contribuyó que Nintendo prometiera a sus distribuidores re-comprarles todo el stock de NES que no vendieran, otro de los golpes de efecto de la compañía. También ayudo que lanzaran al poco tiempo un pack en el que junto a la consola, incluían la mítica pistola Zapper con dos juegos (Duck Hunt y Super Mario Bros en el mismo cartucho) y a R.O.B. (Robotic Operating Budy), un robot de plástico operable, que convenció a los distribuidores de que la NES era "otra cosa", con más posibilidades que un sistema tradicional de videojuegos.

En Europa tuvimos que esterar hasta 1987 para ver a la NES en nuestras tiendas, luciendo una copia de Super Mario Bros en su caja, distribuida por Sparco en España.

**CLAROSCUROS Y ...
! ROCK & ROLL !**

Uno de los episodios más oscuros de Nintendo de esta época era el de exigir fuertes restricciones a los desarrolladores, fijando los temas, supervisando los proyectos e incluso limitando el número de títulos que una compañía podía sacar a la venta. Los desarrolladores independientes tenían que "pasar por el aro" si querían lucir en sus títulos en "Sello de calidad de Nintendo", otro invento de la compañía nipona de tratar que solo se desarrollaran juegos de calidad para su sistema. Esta medida no fue vista con buenos ojos por las compañías, y es que, según algunos, tras una supuesta supervisión de los títulos realizados se escondía en realidad un control total sobre el mercado, ya que Nintendo disponía de un dominio tal sobre las compañías que las hacía lanzar al mercado el número y títulos que le venía bien, forzando y dirigiendo el mercado a su antojo en muchas ocasiones.

El los años siguientes, fueron desfilando algunos de los títulos y sagas mas aclamados de la historia de los videojuegos, como Zelda, Metroid o Final Fantasy.

También en esta época se lanzo el Disk System, sistema que se acoplaba al puerto de expansión de la NES y la permitía disfrutar de juegos en formato disco.

Mientras tanto, otros títulos míticos veían la luz, como Castlevania, MegaMan, Double Dragon, Punch Out!!! y la segunda parte de Zelda: Link's Adventure, pero la NES todavía no había tocado techo y se avecinaba el titulo más vendido de toda la historia de los videojuegos. ¿Lo adivináis?. Sigue leyendo ...

SUPER MARIO BROS 3

En 1988, el señor Miyamoto, padre de Mario, daba los últimos retoques a su más completo y original Mario: Super Mario Bros 3. El derroche de ingenio y elementos originales y nunca vistos antes, unido a su tremenda jugabilidad en buena combinación con su dificultad, aún es motivo de admiración y estudio. Una obra de arte. Este se puso a la venta en Japon el 10 de Octubre de 1988 al precio de 6.500 yenes, convirtién-

Juegos con distinto nombre USA/Europa

US title	European title
Adventure Island	Adventure Island Classic in the Pacific
Al Unser Jr. Turbo Racing	Turbo Racing
Bad Dudes	Bad Dudes vs. Dragon Ninja
Bomberman II	Dynablaster
Bugs Bunny Birthday Blowout, The	Bugs Bunny Blowout, The
Chris Evert & Ivan Lendl Top Players' Tennis	Four Players' Tennis
Contra	Probotector
Danny Sullivan's Indy Heat	Indy Heat
Ghosts 'N Goblins	Ghost 'N Goblins
Dragon Power	Dragonball
Fire 'N Ice	Solomon's Key 2
Goal! 2	Eric Cantona Football Challenge: Goal! 2
Joe & Mac	Joe & Mac: Caveman Ninja
Kiwi Kraze	Newzealand Story, The
Life Force	Life Force Salamander
M.C. Kids	McDonaldland
Ninja Gaiden	Shadow Warriors
Ninja Gaiden II: The Dark Sword of Chaos	Shadow Warriors II
Quattro Adventure	Super Adventure Quests
Quattro Sports	Super Sports Challenge
Race America	Corvette ZR-1 Challenge
Rainbow Islands	Rainbow Islands: The Story of Bubble Bobble II
River City Ransom	Street Gangs
S.C.A.T.: Special Cybernetic Attack Team	Action in New York
Shadow of the Ninja	Blue Shadow
Super C	Probotector II: Return of the Evil Forces
Teenage Mutant Ninja Turtles	Teenage Mutant Hero Turtles
Teenage Mutant Ninja Turtles II: The Arcade Game	Teenage Mutant Hero Turtles II: The Arcade Game
Teenage Mutant Ninja Turtles: Tournament Fighters	Teenage Mutant Hero Turtles: Tournament Fighters
Track & Field	Track & Field in Barcelona
World Class Track Meet	Stadium Events: Family Fun Fitness
Yoshi	Mario & Yoshi

dose en un éxito sin precedentes: un millón de copias vendidas en dos días en Japón. Este éxito continuó en USA y en todos los países en los que iba apareciendo, teniendo Nintendo verdaderas dificultades para poder abastecer el mercado. Todo el mundo quería una copia de SMB3. En total, logró vender nada mas y nada menos que cerca de 18.000.000 de copias, ostentando aún el record del juego individual más vendido de la historia.



¿TODO LO QUE EMPIEZA TERMINA?

Ya a principios de los 90, con las consolas de 16bits haciendo ruido en el mercado, la NES seguía lanzando muy buenos títulos, y con gran acogida debido al impresionante parque mundial de consolas con que que la NES contaba. En esta época, títulos como Megaman 4 y 5, Star Wars, The Empire Strike Back, Battletoad, Street Gangs, Maniac Mansion, Kirby´s Adventure, New Zeland Story, etc. veían la luz. En la época de MegaDrive y Super Nintendo, la NES aún contaba con muy buena salud, y no fue hasta 1993 (diez años después de su lanzamiento) cuando entro en decadencia, ya con las imparables 16bits totalmente afianzadas en el mercado. Al contrario de lo que se pudiera pensar, Nintendo no colgó la etiqueta de "discontinued" a su NES hasta 2003, veinte años después de su lanzamiento.

No podemos dejar de recordar a todas las compañías que, siguiendo los pasos de Tengen (llevada a juicio por Nintendo en 1989 al sacar una versión del Tetris sin licencia), lograron "esquivar" el chip que tenía la NES para hacer que solo sus juegos funcionaran. Color Dreams, Wisdom Tree, AVE, Camerica (que incluso sacó un aparato, el Aladdin, para mejorar los gráficos de sus juegos), son solo algunas de las compañías que sacaron este tipo de cartuchos para la consola. Nintendo intentó evitar por todos los medios que se vendieran, amenazando con retirar sus productos de las tiendas que tuvieran estos juegos disponibles. A esto hay que añadir la gran cantidad de juegos piratas que circulaban en todo el mundo (excepto en América, donde estaban bastante controlados), en los que se incluían gran cantidad de juegos en un solo cartucho y que se vendían por un precio mucho menor que los originales.

El último juego lanzado para la NES en Japón fue Adventure Island 4, de Hudson, en 1994, poniendo rúbrica a una de las carreras más impresionantes en cuanto al apartado lúdico se refiere. En España, se siguieron distribuyendo sus juegos algunos años más, e incluso Spaco trajo como despedida la segunda parte de los Tiny Toons en Enero de 1997 (a pesar de que el juego data de 1993).

En la actualidad, es una de las consolas vintage más querida y apreciada por los coleccionistas. Ya sea por su dilatada carrera, que abarca casi una generación entera o por la cantidad de buenos juegos realizados para ella, la NES sigue bastante viva. Síntoma de ello es el reciente lanzamiento de la Game Boy Advance SP Classic NES Edition y la serie de juegos clásicos de NES realizados para la SP. La NES se resiste a caer en el olvido.■



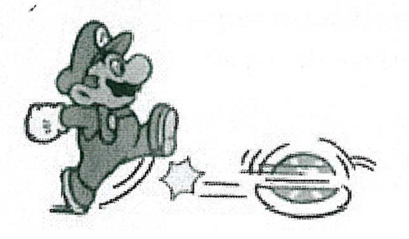
Juegos Solo en PAL

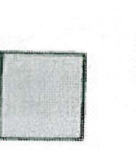
Aunque el numero de juegos lanzados en Europa es bastante inferior al de EEUU (aproximadamente la mitad), si nos queda la "honrilla" de disponer de algunos en exclusiva, lanzados únicamente en formato PAL:

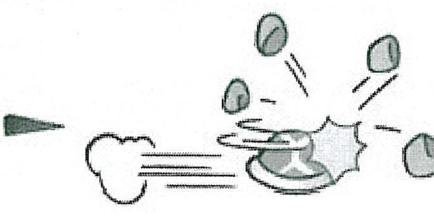
01. Aladdin (Virgin Games)
02. Astérix (Infogrames)
03. Aussie Rules Footy (Nintendo)
04. Banana Prince (Takara)
05. Beauty and the Beast, The (Hudson Soft)
06. Championship Rally (HAL Laboratory)
07. Chevaliers du Zodiaque, Les (Bandai)
08. Crackout (Palcom)
09. Devil World (Nintendo)
10. Dropzone (Mindscape)
11. Elite (Imagineer)
12. Formula 1 Sensation (Palcom)
13. Hammerin' Harry (Irem)
14. International Cricket (Nintendo)
15. Kick Off (Imagineer)
16. Konami Hyper Soccer (Konami)
17. Legend of Prince Valiant, The (Ocean)
18. Lion King, The (Virgin Games)
19. Mario Bros. (Classic Series) (Nintendo)
20. Mr. Gimmick (Sunsoft)
21. New Ghostbusters II (HAL Laboratory)
22. Noah's Ark (Konami)
23. Over Horizon (Takara)
24. Parasol Stars: Rainbow Islands II (Ocean)
25. Parodius (Palcom)
26. Rackets & Rivals (Palcom)
27. Road Fighter (Palcom)
28. Rodland (Storm)
29. Smurfs, The (Infogrames)
30. SMB/Tetris/Nintendo World Cup (Nintendo)
31. Super Turrican (Imagineer)
32. Trolls in Crazyland, The (AGCI)
33. Ufouria: The Saga (Sunsoft)
34. Rainbow Islands (Ocean) * Vers. Diferente

Mas Información:

www.nintendo.com
www.nesworld.com
Www.nesplayer.com
www.retrones.com







COLECCIONANDO

Iniciar una colección de NES no tiene demasiadas complicaciones. Podemos enfocarla desde varios puntos:

- Coleccionar juegos que nos gusten o tuvimos en nuestra infancia.
- Coleccionar juegos de un determinado género.
- Hacer la colección completa de todos los juegos publicados en España (alrededor de 270).
- Poseer todos los juegos publicados en formato PAL (más de 300)
- Todos los juegos realizados para la consola (PAL Europeo, NTSC Americanos y Japoneses.

Lógicamente, el que elijamos uno u otro enfoque repercutirá en la mayor o menor dificultad de llevarlo a cabo, y también será mas caro.

Luego tenemos que preguntarnos:

- Solo los cartuchos VS Juegos Completos
- Hardware sin cajas VS Hardware con cajas, embalajes e instrucciones.

Lo mismo decir respecto a estos puntos que lo dicho anteriormente.

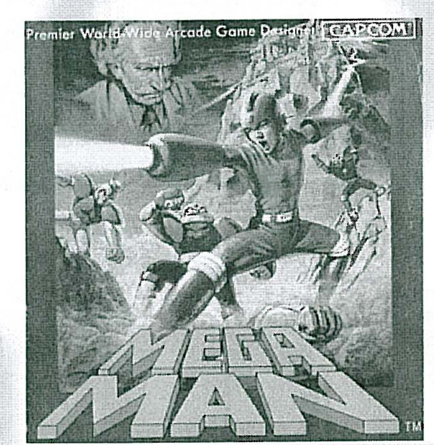
Adquirir juegos de NES no nos supondrá demasiados problemas, ya que fue una consola que tuvo gran éxito y debido a ello se hicieron grandes tiradas de casi todos sus títulos, aunque hay juegos realmente difíciles de ver. Tampoco nos resultarán demasiado caros por lo anteriormente descrito (eso sí, algo más que otras consolas vintage, como la Master System o Mega Drive, debido a la mayor demanda).

La mayor complicación es conseguir los juegos completos, con su caja e instrucciones, lógicamente más difíciles de conseguir ya que las cajas son de cartón y sufren mucho desgaste con el tiempo. Otra de las dificultades es estimar, por ejemplo, que juegos salieron en que formato. Así, para juegos americanos, las listas de rarezas disponibles en Internet son abundantes, nada que ver con la escasa e incompleta información disponible en cuanto al mercado europeo/PAL se refiere. En un principio, este número iba a incluir un listado de rarezas que cubriera el mercado europeo y los juegos lanzados en formato PAL. Tras mucho trabajo de documentación y seguimiento de precios y rarezas, hemos tenido que descartarlo ya que no podíamos garantizar su fiabilidad. Además, los precios de los juegos para esta plataforma pueden llegar a ser bastante variopintos según hablemos de su país de origen.

Aparte, tenemos los "griales", el puñado de juegos raros que cada consola posee en su catalogo. En el caso de la NES, estos no son muchos, y su precio tampoco es desproporcionado. Es más, pueden resultar más baratos comparándolos con algún juego de una saga famosa, como Zelda o Metal Gear.

En cuanto al hardware, además de la NES "oficial" europea, tenemos la Famicom japonesa, y las "clónicas". De éstas se pierde la pista de las que existirán, ya que la NES es posiblemente la consola más pirateada de la historia. Podemos encontrárnoslas en cualquier sitio, incluso en la actualidad se siguen fabricando para el mercado de las tiendas "Todo a 100". Las hay de todas formas, inspiradas en la X-Box, la Playstation, o incluso la Gameboy Advance!

Después, tenemos toda una serie de accesorios para ella, como son los diversos mandos, oficiales o no, cascos láser, brazos cibernéticos, el robot R.O.B., etc. Podéis encontrarlos en diversas webs ■



TASACIÓN

Nos vamos a centrar en los juegos, ya que los accesorios no tienen un mercado muy asentado y los precios pueden variar ostensiblemente.

Así, en general, un cartucho de NES de los más comunes podría partir de un precio base de 3€. De los más de 300 juegos editados en Europa en formato PAL que hemos estimado que existen, aproximadamente el 90% podría situarse en un rango de precios de entre 3 y 9€. Aparte de estos, el 10% restante se sitúa en un rango de 10 a 40€. En estas estimaciones, no vamos a entrar en la polémica rareza/precio. Todo lo dicho viene referido a cartuchos sueltos.

En cuanto a la valoración de según como de completo esté el juego, una fórmula podría ser:

- Precio Cartucho: X
- Precio Cartucho + Instrucciones ó Caja = X * 1,5
- Precio Juego Completo (Cartucho + Caja + Instrucciones) usado = X*2 ó 3 (Si el juego es común, se multiplica por 3, y si es raro, por 2, así queda más compensado el precio. Así, un juego de 3 euros se nos quedaría en 9 completo, y uno de 8 euros el cartucho, en 16 completo.)
- Precio Juego Completo Nuevo o Precintado = X*4 a 6 (Si el juego es común, se multiplica por 5 o 6, y si es raro, por 4, dependiendo del estado general. Así, un juego de 3 euros tendría un valor de entre 15-18 euros, mientras que uno de 9 serían 36)

Recordar aquí que todo lo dicho no deja de ser consejos generales. Sois vosotros en última instancia quien tenéis que estimar el precio adecuado. Esto nos lo dará la experiencia y la observación. ■

Caros VS Raros

Los títulos más difíciles de encontrar o que alcanzan un precio más elevado en España son los siguientes:

Caros:

Saga Castlevania
Saga Zelda
Saga Mega Man
Dragon Ball Z
Metal Gear

Raros:

Mega Man 1, 4 y 5
Chevaliers Du Zodiaque
Aladdin
Bram Stoker´s Dracula
Defender of the Crown
Lion King
Jurassic Park
Startropics
Tetris 2
Wario´s Woods
Tiny Toons Adventures 2
Chip´n Dale Rescue Rangers 2
Indiana Jones and the Last Crusade
Ufouria

Resultado del Consurso *RGC#1*

Pocos acertantes del concurso anterior. Vamos, con lo fácil que era :-) El cometido del concurso esa buscar la relación entre un detalle que aparece en el fanzine con una consola clásica. La verdad es que no había que buscar mucho, ya que la solución se encontraba en la misma portada. Dicha relación es la textura imitando a madera del lateral de la portada con el frontal también imitando a madera de la Atari VCS.

El premio para los ganadores era tres ejemplares de RGC#2 totalmente gratis. Pero al haber solo dos acertantes, no ha sido necesario sorteo, quedando sin dueño el tercer número. Los acertantes y por afortunados ganadores han sido **Matra** y **dr.freak**. Estos recibirán su premio cómodamente en su casa en los próximos días.

El concurso de esta semana lo tenéis en la última página. Se trata de averiguar los juegos a los que corresponden los screenshots. Son todos juegos de NES, para que no os despistéis. Venga, que esta vez es bastante mas facilito, y el premio es muy suculento. Suerte.

Selva eBay

eBay – Consejos para ganar

En este numero os daremos a conocer algunas técnicas básicas que os ayuden a utilizar esta web de subastas de la mejor manera, y así poder sacar partido a las oportunidades que os brinda. Tomad asiento y prestar atención. Las preguntas al final de la clase :-)

1) Estudiar el medio. Conocer el rango de precios de cada artículo. Así podremos saber hasta donde podemos llegar en nuestras pujas.

Esto es una regla objetiva. Aquí no tengo en cuenta el interés que tengáis en conseguir un artículo, ya que esto es totalmente subjetivo. Si tienes muchísimas ganas de tener ese juego de NES que falta en tu colección o quieres conseguir esa Game & Watch que tan buenos recuerdos te trae de tu niñez y estas dispuesto a pagar un poco (o mucho) mas, tu mismo, es tu dinero :)

Hay también que observar e intentar descubrir el por qué del aparentemente variopinto rango de precios de algunos artículos. Para ello, debemos observar las subastas finalizadas en que se haya vendido ese mismo articulo. Así, comprobaremos que el precio varia ostensiblemente dependiendo de una serie de detalles que harán que se reduzca la cantidad de posibles compradores y por tanto de pujas, como que el vendedor envíe a todo el mundo o solo a determinados países, los métodos de pago aceptados, su perfil, que el articulo este completo, su estado estético general, etc. Es muy importante conocer como valorar de la forma más acertada posible una pieza en particular, por lo que descubrir en qué medida influyen estos factores nos será esencial.

2) Pujar y Olvidarse vs Last Minute. Si no puedes estar mucho tiempo comprobando las evoluciones de las pujas, puja lo máximo que estas dispuesto a pagar y olvídate. eBay pujara automáticamente por ti hasta ese máximo que has establecido dependiendo de cómo se desarrollen las pujas. Si por el contrario puedes estar ante tu ordenador en el momento en el que finalizará la subasta, otra estrategia es esperarse y pujar en el ultimo momento.

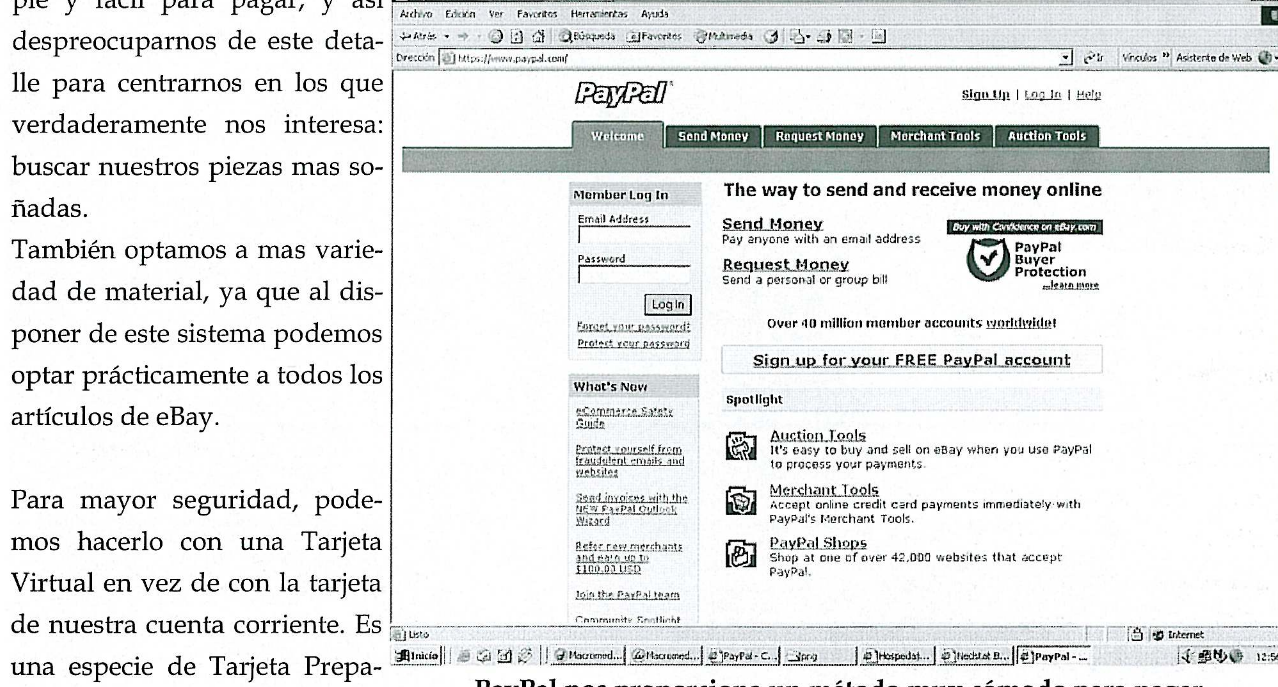
Francamente, últimamente parece la única manera de poder ganar alguna subasta, ya que si utilizas el primer método, es muy probable que al día siguiente compruebes como no te lo has llevado por 0,5€. Esto pasa principalmente con las piezas mas buscadas.

3) Haz búsquedas en títulos y descripciones. Así podrás descubrir piezas interesantes que no se muestran de forma adecuada en los títulos. Esto genera una cantidad de registros bastante superior, pero a cambio, nos brinda dos ventajas: una es la comentada anteriormente: si solo buscamos palabras en los títulos, nos quedan "ocultos" artículos interesantes con una descripción en el titulo vaga o errónea.

Por ejemplo, hay algunos vendedores que no llaman a las Game & Watch por su nombre, y las nombran como "LCD Game" o "Vintage Handheld Game". Y segundo: al estar fuera de la vista de los compradores que solo buscan en los títulos, tendremos menos "competencia" en las pujas.

4) Utiliza PayPal. Algunos compradores solo aceptan PayPal como método de pago. Es un método bastante seguro y cómodo para pagar. Se trata de una cuenta asociada a una tarjeta de crédito, que hace de intermediario entre comprador y vendedor. Al comprador no se le cobra comisión por usar este servicio, pero algunos vendedores si cargan su comisión a los compradores, aunque esta suele ser pequeña (alrededor del 5%). Este sistema nos proporciona un sistema simple y fácil para pagar, y así despreocuparnos de este detalle para centrarnos en los que verdaderamente nos interesa: buscar nuestros piezas mas soñadas.
También optamos a mas variedad de material, ya que al disponer de este sistema podemos optar prácticamente a todos los artículos de eBay.

Para mayor seguridad, podemos hacerlo con una Tarjeta Virtual en vez de con la tarjeta de nuestra cuenta corriente. Es una especie de Tarjeta Prepago, la cual cargamos son el dinero que tenemos previsto gastarnos. BBVA y La Caixa tiene tarjetas de este tipo.



PayPal nos proporciona un método muy cómodo para pagar.

5) !Compralo Ya!. En algunas ocasiones, salen artículos a subasta con un precio "Cómpralo Ya" bastante atractivo. Pero claro, estas cosas tan golosas "vuelan" rápidamente. Si tenemos la suerte de verlos los primeros, podemos hacernos con material a buen precio y sin las desagradables emociones de las subastas.
Esto lo podemos conseguir con el siguiente truco. Dentro de "Busqueda avanzada", marcamos la opción "Artículos ¡Cómpralo ya!". Al mismo tiempo, en el desplegable "Ordenados por" seleccionamos "Hora: artículos en venta más recientes". Con esto conseguimos ver los artículos de mas reciente aparición. Si conseguimos realizar esta búsqueda poco tiempo después de la puesta en venta del 'chollo', tendremos la oportunidad de adelantarnos a mucha gente y llevarnos el gato al agua.

Eso es todo. Espero que os haya descubierto detalles que no conocierais y estos os sean útiles. ■

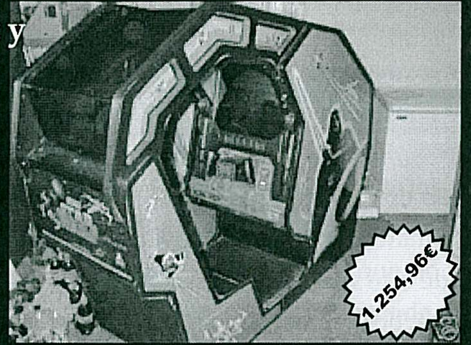
Selva eBay WORLDWIDE

Precios finales de subastas recientes de eBay **de todo el mundo**. Subastas "serias" entre compradores y vendedores con buen perfil.

HIGH SCORES

1983 Atari Star Wars Cockpit arcade game vector x y

Nostalgia de la omnipresente saga Star Wars unido a la rareza de esta cabina tipo "Cockpit"





BRAND New original nintendo nes never used

Existen coleccionistas que solo quieren artículos completamente nuevos e incluso precintados.

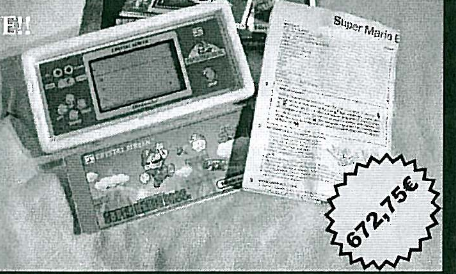
Bubble Bath Babes, A True NES Rarity. Nintendo

Una de las piezas mas raras y cotizadas de la NES son estos juegos semi-pornograficos editados por Panesian.



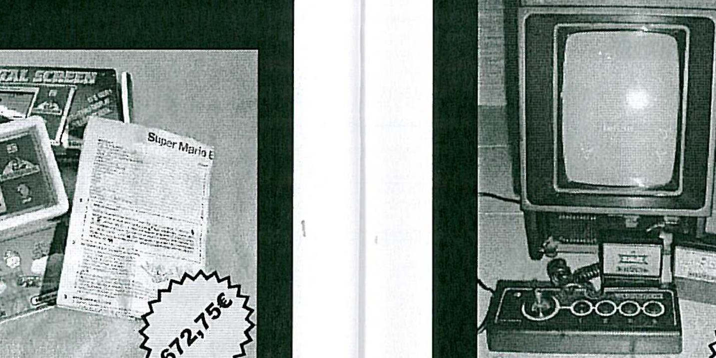
WORLD OF NINTENDO NES store FIBER OPTIC DISPLAY SIGN

Y como no solo de juegos vive el hombre, aquí tenemos un coleccionable alternativo, un display de fibra óptica de Nintendo.



Super Mario Bros CRYSTAL SCREEN Game&Watch COMPLETE!!

Las G&W gozan de buena salud, y prueba de ello son las altas cotizaciones que alcanzan sus modelos mas raros, como este de la serie CRYSTAL



3 CREDIT 00

Selva eBay SPAIN

Precios finales de subastas recientes de eBay **España**. Subastas "serias" entre compradores y vendedores con buen perfil.

HIGH SCORES

Lector Wafadrive para ordenador Sinclair Spectrum

Versátil y raro accesorio para Spectrum. Toda una joyita para los nostálgicos de este sistema.



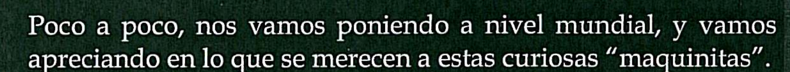
MSX CABBAGE PATCH KIDS (KONAMI)

Todo lo que lleve el logo de Konami, principalmente en lo que a cartuchos para MSX se refiere, y mas en este estado, es muy apreciado por los MSXeros



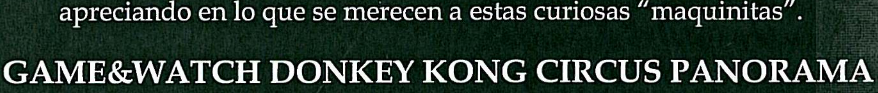
Consola GAME GEAR en su caja original

La portátil de SEGA, en perfecto estado y con un buen lote de juegos. Buena compra.



Poco a poco, nos vamos poniendo a nivel mundial, y vamos apreciando en lo que se merecen a estas curiosas "maquinitas".

GAME&WATCH DONKEY KONG CIRCUS PANORAMA

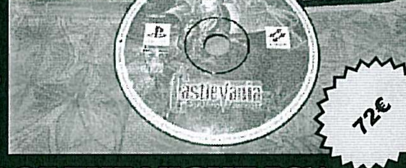


VECTREX FANTASTICA CONSOLA + 3 JUEGOS

Y es que no es nada frecuente ver una de estas maravillas en España.



¿Juego raro o muy buscado? La eterna pregunta :-)

CASTLEVANIA SYMPHONY OF THE NIGHT PSX

3 CREDIT 00

CREANDO AFICIÓN

(II) Almacenamiento y Conservación

Uno de los principales problemas del coleccionista retroinformatico / consolero es la de almacenar adecuadamente sus preciadas piezas. Esto no es una cosa trivial, ya que dichos artículos requieren unos ciertos cuidados y requerimientos del lugar donde se almacenaran. También os propongo unas ideas sencillas y baratas para la conservación y almacenamiento de vuestras "joyitas", las cuales o son gratuitas o podemos encontrar fácilmente en los "Todo a 100"

Si bien es cierto que a todos nos gustaría tener expuestos en una ubicación de forma permanente nuestras piezas mas queridas, esto en la mayoría de los casos es imposible debido a lo escaso del espacio de que disponemos (habría que ser David Copperfield para poder hacerlo en un piso de 70 u 80 metros), y tenemos que conformarnos con organizar bien todo el material del que disponemos y optimizar el espacio con el que contamos.

CONSEJOS DE CONSERVACION

- **Temperatura/humedad**. Evitar los lugares con temperaturas extremas y cambios bruscos de ésta, ya que pueden producir condensación. Huir de los lugares húmedos. Estos no le harán ningún bien a ninguno de nuestras piezas.

- **Luz directa del sol.** Deteriora los colores de las cajas. También hace subir excesivamente la temperatura, sobre todo en verano, lo que puede causar el deterioro de los componentes electrónicos.

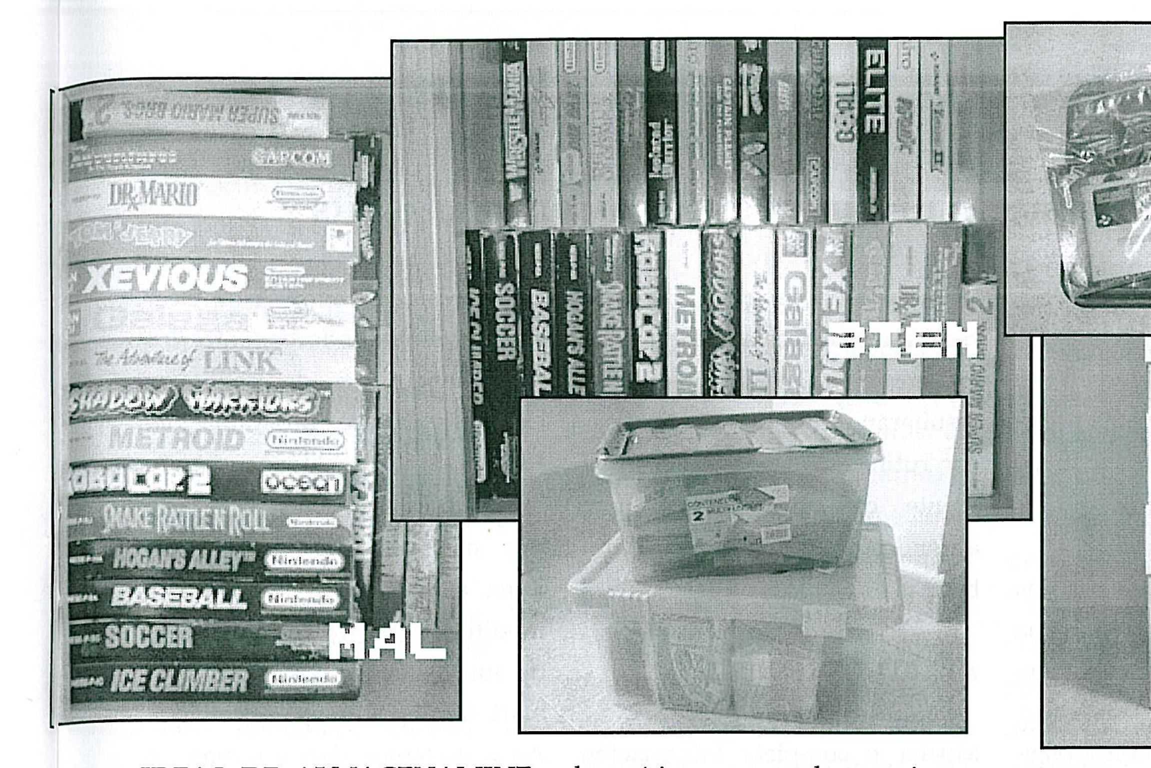
- **Accesibilidad.** Por comodidad, es mejor utilizar como almacén un sitio al que se pueda acceder fácilmente. De esta manera, es fácil buscar el artículo de nuestro interés sin tener que remover media casa.

- **Cables**. Procurar tenerlos recogidos y aislados del corcho blanco que llevan algunas cajas. De esta manera, no se enredaran y estropearan al tirar de ellos ni se quedarán pegados a los corchos blancos.

- **Limpieza**. Para la limpieza de consolas, ordenadores y cartuchos, se puede utilizar un limpia hogar multiusos. Estos suelen venir presentados en forma de pistola. Hay que tener cuidado con algunas serigrafías y etiquetas, ya que pueden deteriorarse, por lo que conviene primero probar en una zona poco visible antes de lanzarse.

- **Amarilleo**. El paso del tiempo hace que los plásticos de colores claros tiendan a amarillear. Esto pasa, por ejemplo, con la consola SNES, los ordenadores y monitores de Amiga, etc. Una solución que no soluciona el problema en su totalidad pero que ayuda es el famoso limpiador desengrasante KH7. Este nos sirve también para limpiar la suciedad muy incrustada. Pero atención: es una sustancia muy corrosiva, por lo que tenemos que hacerlo con mucho cuidado y en pequeñas cantidades, probando primero en zonas poco visibles.

- **Colocación de los cartuchos**. Hay un detalle importante que tenemos que tener en cuenta a la hora de colocar los cartuchos que vienen en cajas de cartón (Nintendo) en una estantería o caja de almacenamiento. Debido a la fragilidad del soporte que los contiene (cartón) debemos estimar el peso que puede soportar sin deformarse. Así, una buena idea es almacenarlos de manera vertical, ya que si lo hacemos horizontalmente, las cajas situadas en la parte inferior soportarán todo el peso de las cajas y cartuchos que tiene encima, mientras que si lo hacemos de forma vertical, solo soportará su propio peso o quizá el de un juego más.



IDEAS DE ALMACENAMINETO

- **Cajas de folios:** Son las cajas en las que vienen 5 paquetes de folios de 500 hojas. Las podemos pedir en las librerías o fotocopiadoras. Ideales para almacenar todo tipo de juegos en cartuchos, CD's, cintas, revistas, etc. Podemos etiquetarlas para una mejor identificación del contenido. Fáciles de conseguir y de un precio insuperable (gratis). Se pueden apilar varias (dependiendo del peso) y optimizan bien el espacio al tener un tamaño bastante manejable. A la hora de apilarlas tener en cuenta el peso y ordenarlas de esta manera. Así, la más pesada irá en la parte de abajo, y la más ligera, en la parte superior. De esta manera, el peso que aguantan las cajas inferiores es el menor.

- **Bolsas de plástico de los "Todo a 100**: De varios tamaños y cierre hermético, nos pueden servir para guardar cartuchos, manuales sueltos, cables, mandos, etc. Así evitamos que se arañen y deterioren al estar unos en contacto de otros. Se pueden encontrar en los "Todo a 100" y similares, en paquetes desde 10 a 100 unidades, dependiendo del tamaño. Resultan muy económicas y útiles.

- **Cajas de plástico de almacenaje.** Las hay también de varios tamaños y precios. Nos sirven para almacenar juegos y hardware ya que soportan bastante peso. Se pueden apilar y nos permiten ver el contenido al ser translucidas. Hay algunas con ruedas y planas para guardar mantas y sabanas que se meten debajo de la cama, ideales para cartuchos sueltos o juegos en caja de pequeño tamaño (cintas, Game Gear, Game Boy, etc) Cuando el espacio escasea, hay que agudizar el ingenio (para desgracia de nuestras parejas ;-)

- **Fundas de plástico:** Son de tamaño algo superior al A4 con perforaciones en los bordes que permiten archivarlas. Nos vienen que ni pintadas para proteger las revistas y catálogos del manoseo y "roces" (nuestras MicroHobbys por fin bien guardaditas). Las podemos encontrar de nuevo en los "Todo a 100" o en librerías y grandes superficies

.

- **Etiquetado**: Indispensable si no queremos volvernos locos buscando entre decenas de cajas. Para ello, cogemos una etiqueta del tamaño adecuado a la caja donde la vamos a pegar y enumeramos el material que contiene, de forma ordenada y con un tamaño de letra que nos permita leerla sin problemas y de un vistazo.

Eso es todo. Si tenéis alguna "recetilla" interesante, hacérnosla llegar. Siempre vienen bien consejos sobre el tema.■

ARTICULO

Programación Homebrew (I) - Consolas 8 bits

INTRODUCCIÓN

¿Qué mejor cosa podemos hacer por nuestra vetusta consola preferida que regalarle un nuevo juego programado por nosotros?

Este artículo no pretende ser una guía de programación, sino una referencia a partir de la cual obtener la información necesaria. Hemos recopilado bastantes páginas y referencias a en las que podéis obtener información bastante completa de casi todos los sistemas. Después entra en juego vuestra imaginación y paciencia para plasmar esa idea y traducirla en un juego totalmente funcional y jugable.

Básicamente, lo que tenemos que tener en cuenta a la hora de programar para una consola, es el procesador que utiliza. Una vez identificado éste, buscamos un ensamblador para dicho procesador, que lo que hace es traducir el programa fuente escrito en ensamblador a código maquina, que es lo que directamente ejecuta el procesador. Obviamente, también tenemos que tener información sobre la forma en que el sistema representa los gráficos en pantalla, interrupciones, etc por lo que toda información que encontremos sobre ella será indispensable. Si tenemos oportunidad de usar algún lenguaje de alto nivel como C o Basic, la programación nos resultará mucho mas sencilla que en ensamblador. También nos resultarán muy útiles las librerías con rutinas ya hechas y el código fuente de otros juegos para aprender de ellos el modo de trabajar y las técnicas utilizadas.

ATARI VCS/2600

Mucha y completa información nos podemos encontrar de esta consola al ser la "niña bonita" en los USA. El panorama homebrew americano goza de buena salud, y son frecuentes los desarrollos caseros para ella.

Esto choca con la extrema dificultad de su programación, no por tenerlo que hacer totalmente en ensamblador, sino debido a que la consola no dispone de memoria de video, hay que programas todos los gráficos de la pantalla en cada línea de barrido.

Es por ello que la programación de esta consola esta considerada como la elite de la programación vintage

www.atarage.com

Sitio de referencia en cuanto al mundo Atari se refiere, y no solo en cuestión de programación homebrew. Secciones organizadas por plataforma, bonito diseño y mejores contenidos. A destacar sus frecuentados foros, entre los que cuentan tres dedicados en exclusiva a la programación: "Homebrew Discusión", "Programming" (estructurado por sistemas 2600, 5200, 7800, Lynx, etc) y "Hacks", dedicado a modificaciones de código fuente de juegos conocidos para cambiarles gráficos, mapeado, etc.

Aquí podemos descargarnos un documento PDF de (2600programming.pdf) el la que encontraremos prácticamente todo lo que necesitamos para ponernos manos a la obra: herramientas, información sobre todos los subsistemas (video, joystick, etc), técnicas, trucos, listados, etc. Este libro se lo han currado a partir de un post en el que varios desarrolladores han aportado su sapiencia y recetitas. Muy recomendable.

También interesante es su sección "In Development", donde mantienen todos los desarrollos en proceso, a la vez que es un sitio indispensable donde estar a la última en lo que al panorama Atari se refiere.

www.6502.org

Cantidad de información sobre este procesador y sus derivados (que es el que monta varias de las consolas y ordenadores Atari). Herramientas, documentación, código fuente y proyectos para este procesador, tanto software como hardware. No dejéis de pasaros por la sección "Homebuilt 6502 Computers & Hardware" para comprobar la gran cantidad de desarrollos (sistemas operativos, de seguridad, radio-teléfonos, ordenadores caseros, etc) que aún se realizan para este procesador. Completa, clara y muy bien estructurada.

http://www.qotile.net/minidig/

Demos, utilidades, documentación, enlaces y bastantes código fuente desensamblado de los juegos mas representativos de la Atari 2600. Diversos trucos de programación perfectamente documentados. Sitio creado a partir de los mejores post de la lista [Stela] dedicada a la programación de Atari.

http://lilly.csoft.net/~jeffryj/compilers/5200bas/5200bas.html

5200BAS Basic Compiler. Compilador de BASIC para Atari 5200!! Con toda la comodidad que proporciona programar el un lenguaje de alto nivel en vez de en Ensamblador. Escribimos el programa en BASC y este compilador se encarga de pasarlo a ensamblador. Este código lo pasamos a código maquina con cualquiera de los múltiples ensambladores disponibles, como el TASM.

NINTENDO NES

http://www.zyx.com/chrisc/solarwars.html

Página de Chris Covell's, programador de Solar Wars, juego para la NES completo. El su pagina podemos ver algunas capturas de pantalla del juego, descargarnos la ROM para ejecutarla en un emulador, o incluso grabárnosla en un cartucho físico para ejecutarlo en una NES real. Para ello, contamos con unas completas instrucciones que nos indican como hacerlo aprovechando otro cartucho. Para ello, necesitamos un juego con el PCB adecuado, soldador, un programador de EEPROMs y un poco de maña.

Si el soldador no es nuestro fuerte, podemos pedir una copia del cartucho ya preparado y listo para ejecutarse. El autor también ofrece el código fuente completo del juego, junto con un diario de su "experiencia".

http://www.grandtheftendo.com/

Página de Brian Provinciano, desarrollador de Grand Theftendo, juego inspirado en Grand Theft Auto. El autor, arto de las limitaciones de los ensambladores disponibles, propensos a errores y muy limitados, decidió crear su propio ensamblador orientado a la NES: NESHLA: The NES High Level Assembler. En la programación de la NES, se necesita más tiempo en resolver problemas debidos a interrupciones, la pila, o el hardware limitado, es decir, a problemas del harware de la NES que a los algoritmos. Esto sumado a la lentitud que conlleva programar en Ensamblador, condujo al autor a programar su propio entorno de desarrollo. Este ensamblador permite un mayor nivel de abstracción a la hora de programar, similar al que puede proporcionar otro lenguaje de programación como el C, ahorrando mucho tiempo de desarrollo. Además de esto, el autor se ha creado varias utilidades, como un Editor Gráfico para los sprites del juego, un editor para el mapeado, editor de carreteras, de mensajes e incluso un simulador del movimiento y conducción que detecta incluso las colisiones, el cual es capaz de generar después el código en ensamblador para el 6502. Impresionante! También podemos ver la NES modificada por el propio autor y que utiliza para sus pruebas.

http://www.zyx.com/chrisc/videogames.html

De nuevo la página de Chris Covell's. Esta vez, con gran cantidad de demos para la NES, con código fuente incluido.

CONTINURÁ ...

Debido a la falta de espacio (y es que RGC#2 viene cargado de contenidos) , este artículo seguirá en el próximo número, cubriendo el resto de consolas de 8 bits. Posteriormente, irán desfilando las ordenadores y por último las consolas de 16 bits. .■

f-navarro

[RGC] Primero, cuétanos algo de ti: tu primer ordenador/consola, profesión, aficiones, etc.

Pues me llamo Francisco Navarro y tengo 30 años.
Además de coleccionar, me gustan mucho las motos, que por cierto tengo una honda cb1300. Trabajo en una tienda de moda, de la que soy el propietario.
Mi primer ordenador fue un Amstrad cpc 472,del que aun tengo muchos juegos.

[RGC] ¿Cuándo comenzaste a coleccionar?

Realmente comenzó con el cpc. Llegué a tener mas de 500 juegos, todos originales, pero en cuanto a las consolas, hace menos tiempo, unos 8 años.

[RGC] ¿Por qué?

Al aparecer la Playstation, también surgió el tema de la piratería, con lo que podía tener muchos juegos, pero me di cuenta de que no tenían valor de ningún tipo. Así, decidí pasarme al "otro lado".

[RGC] ¿Con qué ordenador/consola/software empezaste tu colección?

Con el Amstrad CPC. Luego me regalaron una Snes, hasta que ví el Residente Evil en la consola de Sony......

[RGC] ¿Que sistemas te interesan?

Mas que sistemas, hablamos de bits, y es entre 16 y 32. Creo que en esas consolas es donde tenemos los mejores y mas originales juegos, haciendo hincapié en SNES Y Play. Más tarde, descubrí Saturn y PC Engine, siendo la primera, por curioso que parezca, la consola de la cual mas he renegado, ya que hasta hace muy poco tiempo, no tenia nada de ella, y ahora.......

[RGC] ¿Cuales son tus "joyas" mas preciadas?

Los Metal Slug de Neo Geo Aes, Darius Alpha y Renny Blaster de PC Engine, las Game & Watch de Nintendo, Sweet Home y Athena de Famicom, Taromaru e Hyper duel de Saturn, Shadowrun y Rendering Rangers de Snes, Panzer Dragoon mini de Game Gear, los Famicom Mini de Gba, la Gba Advance Sp Famicon (limitada a 1000 unidades)... y es que no podría decidirme por un sistema solo. Pero como cosas en especial: The Legend of Zelda A Link To The Past, Front Mission, Chono Trigger, Vandal Hearts, Winning Eleven y sobre todo Resident Evil.

[RGC] ¿Y son tus objetivos?

No tengo objetivos en concreto, entiendo mi colección desde mi punto de vista: adquiero los juegos que me gustan o descubro en un momento dado. Mi postura no es el conseguir todo de una consola en concreto, si no lo que mas me gusta de ella. Casi se puede decir que no soy un buen coleccionista, ya que me parece que solo tengo 3 juegos de lucha.

[RGC] ¿Cuánto es lo máximo que te has pagado por una pieza?

Pues de juego.....600 euros por el Darius Alpha, pero acumulado, 1.500 por 2 Game & Watch de Nintendo, completamente nuevas y modelos muy difíciles de conseguir, y aunque sea complicado de creer, salieron bien de precio.



[RGC] ¿Algo en particular que llevas tiempo buscando?

El Magical Chase Usa, con su caja de cartón, el ICO en edición de prensa, y una cosa mas complicada: el PC Engine Duo Monitor.

[RGC] ¿Conoces a otros coleccionistas? ¿Has hecho tratos con ellos?

Pues si. Tengo el gusto de conocer a bastante gente, Neo_Geo _Aes, Lacayo, un tipo con una colección también interesante, Pit56, un francés, el mayor coleccionista de Zelda de este mundo, y algunos veteranos del mundo de las Game & Watch que andan por los foros del tema. Gente muy buena.

[RGC] ¿Que opinas de eBay?

La verdad es que la mayoría de las piezas las consigo allí, pero no es un sitio que me guste demasiado. No estamos protegidos, pero he tenido muy buena suerte con los vendedores. Solo uno me engañó, pero pude recuperar mi dinero (y no gracias a Ebay).
Hay gente a la que no le gusta porque comentan que es caro. Yo creo que al llegar a mas posibles compradores hace que suban los precios, nada mas.

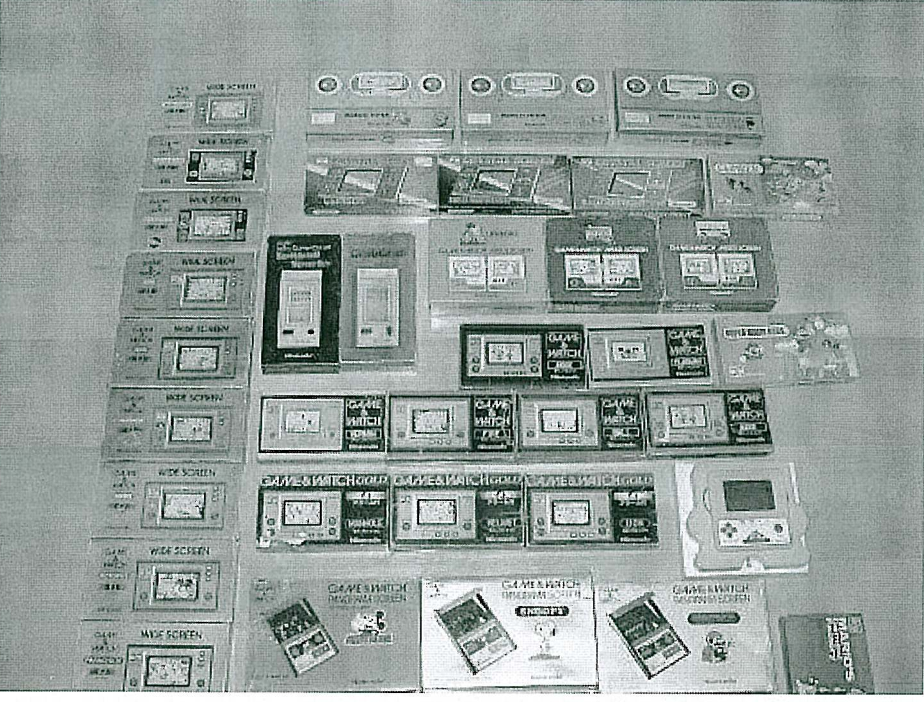
[RGC] ¿Dónde sueles conseguir material?

Ebay, play-asia, Eol, y a mis buenos amigos Alex, y Andre, son un alemán y un ingles que viven en Japón. Ellos me consiguen cosas difíciles, a veces a precios de locura. El mercado ya no es lo que era.....

[RGC] ¿Crees que el coleccionismo vintage es una moda o algo que permanecerá?

Tengo la impresión de que es mas una moda. Desde hace muchos años he estado viendo lo mismo, compras, y cuando sale la consola nueva pasas a vender para adquirir juegos de los nuevos sistemas. Aunque hay mas gente que se incorpora a nuestro mundo cada día, pero al ser joven, no pueden dedicarle muchos ingresos. ■





Su colección de G&W completa en cajas es, para mi gusto, de lo mejor de su colección









Enumerar aquí la cantidad y calidad de material de este coleccionista sería imposible. Como muestra, aquí tenéis parte del material más representativo de su espléndida colección.

CONSOLAS

Game Boy Advance SP Classic Nes Edition + 65
Game Boy Advance SP 20th Anniversary Limited Edition
Super Nintendo Portable System NTSC
Nintendo DS
Game.Com
Atari 2600 Vcsp Portable System NTSC
Super Nintendo Portable System Model 2 NTSC
Colección completa de Game & Watch -Boxed-

EDICIONES LIMITADAS-PRESS PACK-BIG BOX

Front Mission History PS
Socom US Navy Seals PS2
Donkey Kong Konga GC
Winning Eleven 7 International PS2
Sakura Wars 2 GBC
Biohazard Briefcase 5th Anniversary Limited Edition PS2
The Legend of Zelda: Majora's mask L.E N64
Final Fantasy VIII L.E PS
War of the Monsters Press Edition PS2
Syphon Filter 3 Press Edition PS
The Getaway Press Edition PS2
Gran Turismo 3 Press Edition PS
Sakura Wars GBC
Sakura Wars Complete Box DC
Primal Press Edition PS2
World Rally Championship 3 Press Edition PS2
Metal Gear Solid 2: Songs of Liberty Premium Package PS2
Fear Effect Press Edition PS
Shikigami no Shiro II Limited Edition GC
Metal Gear Solid Limited Edition Premium Package PS
Tekken 4 Press Edition PS2
Wild Arms 3 Advance Limited Edition PS2
Nes Classics Collection Club Nintendo Limited Edition GBA
Gran Turismo 4 Press Edition PS2
20th Anniversary Famicom Mini Vol.1 GBA
20th Anniversary Famicom Mini Vol.2 GBA
20th Anniversary Famicom Mini Vol.3 GBA
Brave Fencer Musashi-Den Square Millenium Collection PS
Ratchet & Clank Press Edition PS2
Biohazard Collector´s Box GC
Biohazard Double Feature GC
Dino Crisis 2 Press Edition PS
Sing Star Press Edition PS2

MadriSX & Retro 2005

Un año mas, los chicos de MSX POWER REPLAY, con la colaboración de CENSIUR y MadriDC, organizaron la 12º edición de la MADRISX & RETRO, La Feria Retro-informática de Madrid, el 5 de marzo pasado.
Esta edición se celebró, como viene siendo habitual, en el centro cultural EL GRECO en la zona de Batan, junto a la casa de campo.

Si algo hay que destacar esta edición es la impresionante asistencia: 21 expositores y más de 300 visitantes. Todo un record. Para poder alojar la gran cantidad de expositores, se tuvo que ampliar el espacio disponible a una sala contigua, la que hace pensar en un cambio a una ubicación más amplia para las próximas ediciones.

La feria abrió sus puertas para los grupos expositores a las 9:30 de la mañana. La verdad es que fue uno de los momentos más emocionantes de la jornada ya que pudimos comprobar la gran cantidad de personas que en esta edición se habían animado a montar su exposición, tienda, o simplemente quería mostrar de lo que eran capaces sus más mimados sistemas. Esta gran afluencia hizo que se tardara más tiempo en montar la feria, ya que había mucha gente a organizar.

Hacer notar en este punto el impresionante trabajo realizado por la organización, con Rafa Corrales al frente. Loable el trabajo sin descanso que realizaron, velando para que todo funcionase a la perfección, ayudando y dando soluciones a todos los problemas que nos iban surgiendo a los expositores. Sin duda, un 10 para ellos.

Cuando la feria se inauguró para el público en general a las 10:30, a más de uno nos pilló aún dando los últimos retoques al "chiringuito". A partir de ahí: la vorágine. En apenas dos horas desfilaron la friolera de mas de 150 personas, reventando el record de la anterior edición a las primeras de cambio, deseosas de conocer detalles de los curiosos sistemas puestos en exposición, preguntando precios de los artículos puestos en venta, hablando de nostálgicos temas sobre este o aquél sistema, etc. Fue un momento muy emocionante el comprobar la marea humana que desfilaba frente al nutrido grupo de expositores, llegando en algunos momentos a colapsar literalmente los pasillos habilitados entre las mesas. Impresionante.

Mientras desfilaban los aficionados y curiosos, la organización amenizaba la velada con proyecciones en pantalla grande de curiosos videos de temática retro, partidas perfectas, etc. Se repitió el video de la parodia de la Abadía del Crimen del año anterior, muy aplaudido por los concurrentes. También se celebraron los ya tradicionales concursos de material retro cedidos por los expositores asistentes a la feria. La organización también contaba en su stand con diverso material cedido para su venta: material informático antiguo a precios populares. La recaudación, junto a los donativos, estaba dedicada íntegramente al patrocinio y mantenimiento de la Feria, la que a tenor del dinero recaudado y el éxito organizativo, se le augura una larga vida.

Llegada la hora de comer, la cosa se tranquilizó, y se pudo observar la "mella" que había hecho en los representantes de los grupos la agitada mañana, en forma de ronqueras, ojos enrojecidos y actitud cansada. Pero esto no frenó a es-

tos aguerridos superhombres, que no dejaron de poner buena cara y dedicar una sonrisa a la vez que respondían a las solicitudes de información de los ávidos visitantes. Chapó para todos ellos. Fue casi el único momento en el que los expositores pudimos echar un vistazo con más detenimiento al material y charlar un poco con el resto de ellos, ya que durante la mañana permanecimos "atados" a nuestras mesas.

Ya por la tarde, la cosa estuvo algo más tranquila, y fue posible pasear por la feria con mas calma y sin tanta aglomeración.

La feria cerró sus puertas al público a las 19:30 horas, procediendo al desmontaje de todos los puestos y recogida de todo el material y cableado. Tras esta, se celebró la ya también tradicional cena de los grupos expositores, abierta también a los visitantes que deseasen participar, despidiéndose hasta el año que viene. Toda una experiencia a la que animamos desde aquí a la gente que no haya acudido a que lo haga en próximas ediciones, ya que es difícil ver un acontecimiento de tal magnitud en la geografía española ... y quizá europea.

A continuación, pasamos a describir más detalladamente cada grupo expositor.

CEINSUR

Con Radastan como responsable, este expositor trabajo muy estrechamente con la organización suministrando regletas para los expositores y el enorme cartel de la entrada.
Como pieza curiosa pudimos observar un Mattel Aquarius, flanqueado de varios Spectrum y Amstrad funcionando y a disposición del público, cargados con juegos para su uso y disfrute. En estos, nunca faltaba alguien probando sus dotes "videojueguiles". Además, para animar al público, se celebraron varios concursos.
En una parte del stand, disponían de algunos artículos en venta, como cintas de Spectrum y Amstrad, además de varios números de la revista FIRST GENERATION, editada por MATRA.
Cabe destacar la presencia de Z80USER, el cual tiene entre manos un proyecto de creación de un juego de fútbol para Spectrum, para el que buscaba colaboración.

COMPUTER EMUZONE & OLDCOMPUT

Sin duda el stand de Olcomput fue el mas variado de en cuanto a material. Daba la sensación de estar en un "buffet libre" al ver la urna donde se hallaban algunos de los aparatos.
De la gran cantidad de cosas podemos destacar un rarísimo clon del Spectrum ruso con pinta de ser algo artesanal, un New Brain., varios Amiga, el Timex 2048 y 2068, Oric 1 o el raríso Sam Coupe. Increíble la cantidad de cajas de material que trajo, algunas de las cuales, ni le dio tiempo a abrir, según nos contó.
En la parte de Computer Emuzone, pudimos ver algunas copias físicas de nuevos juegos de Beyker Soft para Spectrum, como Pitfall, que no estaban a la venta, pero que posteriormente regalaron entre los asistentes.
Otra novedad fue la versión del Columns de SEGA para el Amstrad CPC, de ESP Soft y Stratos de CEZ Team para MSX. Siempre es agradable ver cosas nuevas que revitalicen el mundillo.

DESGALITXAT

Otro de los habituales y más veterano grupo, nos volvió a presentar los cuadros con portadas de juegos MSX, DVD con escaneos de todas las carátulas de juegos MSX o las camisetas estampadas con estos mismos motivos. Todo ello de gran calidad debido al mimo que ponen en la realización de sus productos. Esto se complementaba con la exposición de consolas retro.

KAROSHI CORPORATION

Organizadores del MSX Dev, competición de programación de nuevos juegos para MSX. Centrados en el desarrollo de nuevos juegos para MSX1, presentaron software nuevo, como el conocido DUCK HUNT de Nintendo en su versión MSX, al que la gente podía jugar, pistola en mano. También una versión curiosa del Columns, de la que parece van por su segunda versión.

MSX POWER REPLAY

El stand de la organización. Aquí podíamos encontrar algunos de los desarrolladores para MSX en activo, los famosos CD de Martos con las revistas más representativas de MSX pasadas a PDF y el MSX Turbo-R que junto a la Xbox utilizaba la organización para la proyección de los videos que amenizaron toda la velada. Se dispuso también un mercadillo de hardware antiguo, cedido a la organización con el fin de recaudar fondos para próximas ediciones de la feria. Entre los concursos preparados para la ocasión, estivo el de retromusic, con gran cantidad de música de juegos clásicos que amenizaron el día, cedidas por los colaboradores.

POTATO STORM & TEAM BOMBA

Otro de los grupos MSX, venidos desde Málaga y ... Holanda. Presentaron nuevas versiones de BombaMan, para MSX-2 y superiores, con nuevos niveles. Contaban también con la joya de la corona para los MSX users, el Turbo-R y una Xbóx con una mareante cantidad de ROMS y emuladores. Activo grupo desarrollador, al que animamos desde aquí a sacar nuevos proyectos.

MUSEO8BITS

Una vez mas, y como tiene costumbre Miguel Durán, volvió a sorprendernos con su impresionante colección y gran cantidad de artículos en venta.
Pudimos ver en funcionamiento un curioso ACORN con sistema operativo propio, tipo PC actual, y un extrañísimo ordenador alemán que como nota curiosa el teclado estaba conectado a la CPU por medio de una clavija mini DIN, es decir, conexión bidireciónal pura y dura.
Como siempre, Miguel estaba siempre dispuesto a un rato de charla con cualquiera interesado el alguno de los sistemas de su stand, dando a conocer los detalles más curiosos y poco conocidos de cualquiera de ellos.

MADRIDC

Este nuevo expositor, con organización propia, contó con varios stand dedicados a las consolas modernas, emulación para las mismas y a la retroinformatica, uniendo todo en una misma cosa, la preservación de los viejos sistemas mediante las nuevas tecnologías.
Llamo la atención unos retrocarteles antiguos, así como su aportación a la marca de la manzana, con unos flamantes Apple Classic. Tenían bastantes cosas en venta, y un nutrido grupo de jugones dando buena cuenta de las Dreamcast y Xbox dispuestas con un amplio arsenal de emuladores.

SINCLAIR QL INFO

Celebrando el 20 Aniversario del lanzamiento del Spectrum QL en España, con Juanjo y Badaman al frente, este expositor centró su exposición en el impresionante Sinclair QL, ordenador de 16bits, el cual nada tiene que ver con sus antecesores los ZX Spectrum.
Nos enseñaron todo lo que siempre quisimos saber sobre la historia de esta curiosa maquina. Para la ocasión, preparó una pequeña revista conmemorativa del acontecimiento, bajo patrocinio de Ceinsur, con muy buenos contenidos y explicaciones de todo lo que fue, es y será el movimiento QL. Felicidades, y que cumpla muchos más.

SPECCY.ORG & ZX MAGAZINE

El portal de Spectrum español por excelencia junto a su revista electrónica, no podían faltar a este acontecimiento. En esta ocasión, pudimos ver una colección bastante completa de modelos de Sinclair con su correspondiente historia, con el aliciente de poder verlos en marcha. A destacar el raro Z88 que lucía en exposición.
Presentaron novedades de ZX Magazine, con todos los números editados hasta el momento impresos y a disposición del público. Y tampoco faltó todo un clásico ya de la feria, el campeonato de Mach Day.

SPA2

Este expositor estuvo centrado en la conservación del software de Spectrum, problema muy importante debido a la fragilidad de los soportes magnéticos. Para ello, se hizo un auténtico maratón de conservación de software "in situ", para lo cual contaban con portátiles y cassetes para la realización del trabajo. El *Spectrum Preservation Team* tuvo su momento álgido cuando Fernando Saez, programador de Vega Solaris, juego totalmente inédito de Spectrum, se dejó caer por la feria con el fin de que este fuese conservado para la posteridad.
La novedad mas curiosa fue un super cartucho, extraño aparato con el que podemos correr las imágenes de cinta en un Spectrum real.

VADE-RETRO & OLDERMACHINE

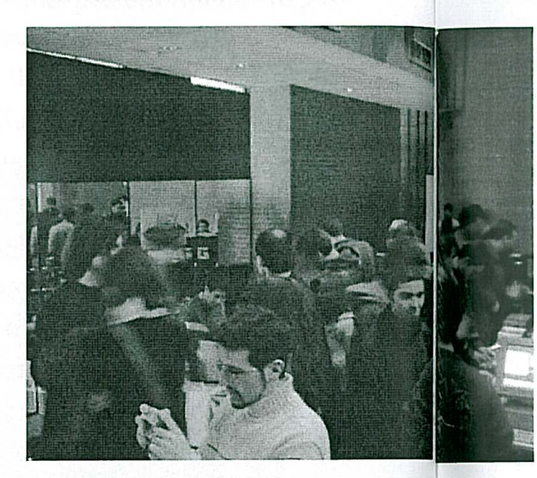
El stand de quienes escribimos estas paginas, disponíamos de un poquito de todo (venta, exposición, concursos y novedades). El plato fuerte con el que contábamos era la presentación "mundial" del primer numero de este fanzine, con buena acogida de publico y crítica. A destacar la consola MB Vectrex, consola con gráficos vectoriales y monitor incorporado, la colección de Tabletops o la Atari VCS con mandos inalámbricos de impresionante alcance. Algo bastante curioso ya que ni las TV solían traer mando a distancia en aquella época. También organizamos un concurso de Super Mario Kart, que contó con bastante afluencia de público de todas las edades. Mencionar especialmente también a Jhonny Farragut, que nos ayudó en el montaje del expositor y nos deleito con unas joyitas de su colección privada, como el Enterprise 128, el Didactik M, clon checo del Spectrum o el New Brain, ordenador tipo calculadora con pantalla para una sola línea de texto.
También pudimos ver un Amstrad CPC+ corriendo una impresionante versión de Pang, así como gran cantidad de demos actuales, mostrándonos la potencia y buen hacer con que cuenta la scene de Amstrad.



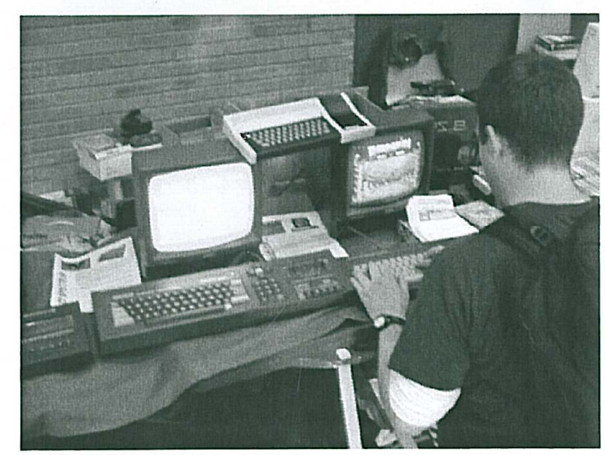
Para terminar quería dar las gracias sobre todo al publico asistente, a todos los expositores por seguir creyendo en todo esto, y a la gente de MSX POWER REPLAY por hacer realidad nuestros sueños y poder compartirlos.

Agradecer también a nuestros colaboradores el habernos echado un cable cuando hizo falta.
¡¡¡NOS VEMOS EL AÑO QUE VIENE!!!, no nos falléis :-) ■



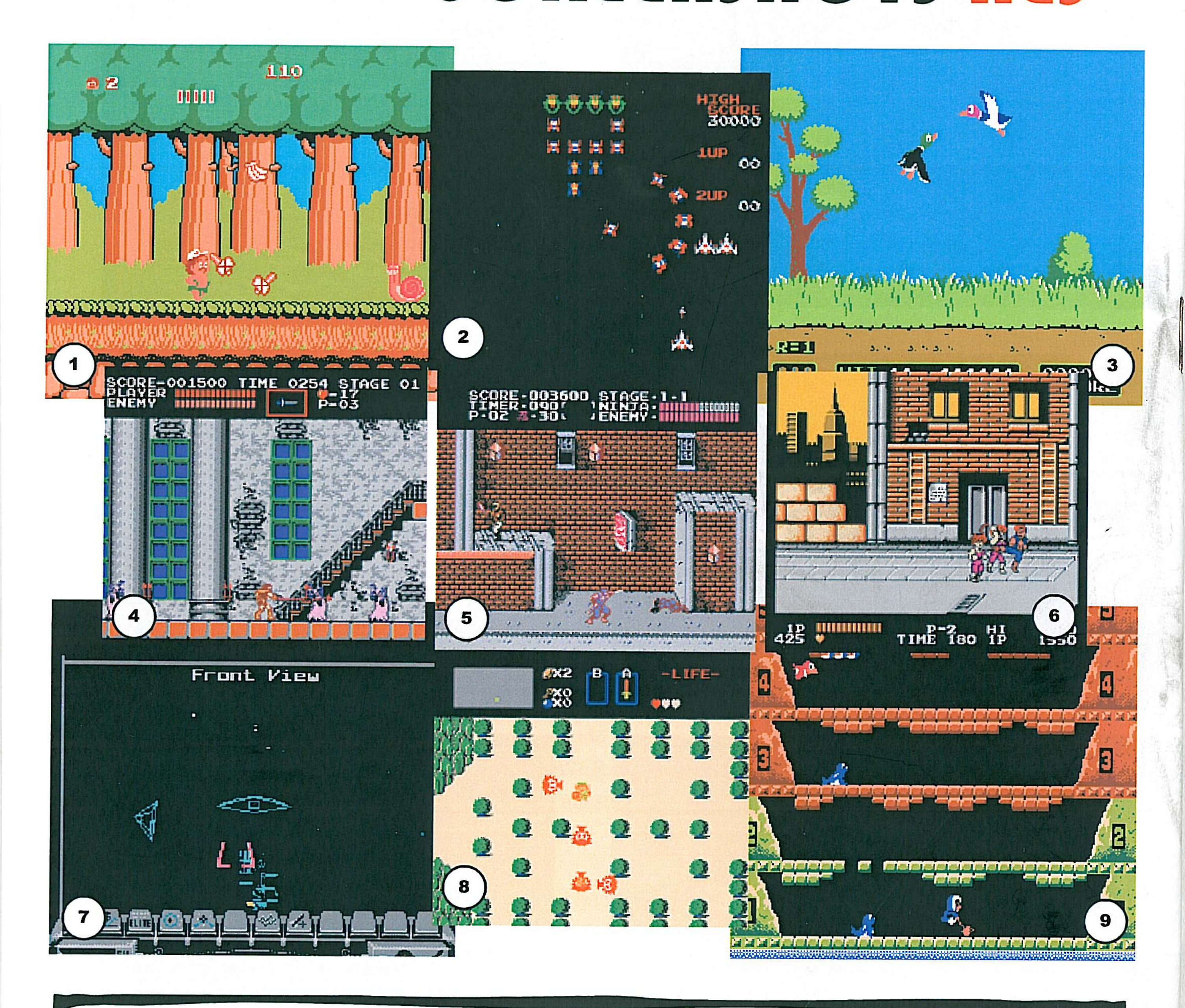








Concurso SCREENSHOTS NES



Concurso RGC#2

Visto lo visto con el concurso anterior, vamos con algo mas facilito. Se trata de averiguar los 9 juegos de NES a los que corresponden estas pantallas. Son todos ellos muy conocidos, por lo que no deberíais tener muchos problemas para averiguarlo. En cuanto lo tengáis, nos enviáis vuestras respuestas, indicando junto a cada título el numero de la pantalla correspondiente, poniendo en el titulo del mensaje **"Concurso RGC#2"** a **retrogc@gmail.com**. Entre todos los acertantes, sortearemos un Laser Scope para NES totalmente nuevo y en su caja. No esta mal estrenar un artilugio de estos a estas alturas, ¿verdad? :-)